

PENGARUH PERMAINAN MENARA KUBUS TERHADAP PERKEMBANGAN BALITA UMUR 14-18 BULAN DI POSYANDU WILAYAH PUSKESMAS PESANTREN II KOTA KEDIRI TAHUN 2015

Helen puspa sari*), Ediatmi, Siswi Wulandari

*) Fakultas ilmu kesehatan universitas kadiri, Jl suprajan Mangun Wijaya 128-A Kediri 64111

korespondensi: helenpuspa82@gmail.com

ABSTRACT

Toddlers are a group of its own in development that require special attention, if the development of the toddler interrupted it will cause disruption of the preparation for the establishment of quality of child so as to ascertain the quality of life in the future will also be low. Various issues such as child developmental delays in motor, language, behavior, autism, and hyperactivity, in recent years is increasing, the incidence in the United States ranges from 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, and Indonesia between 13% -18%. Meanwhile, as reported by the Ministry of Health of the Republic of Indonesia coverage of toddlers in the detection of growth and development of a toddler with impaired growth in Indonesia 45.7%. Pesantren Community Health Center II in Kediri in 2014, toddlers conducted early detection of growth in 2014 as many as 294 toddlers who have developmental disorders and there are 2 toddlers. Late micro impact of child development is have Self-confident (confidence) is low, less active, and difficult to adapt to the environment. The impact that caused by Makro is not berkualitasnya the next generation due to low human. The purpose of this study was to investigate the effect of a cube tower game against development in toddlers aged 14-18 months at Posyandu in Pesantren Community Health Center II region. This study included inferential research that is pre-experimental with cross sectional approach. The population in this study all toddlers aged 14-18 months in posyandu in Pesantren Community Health Center II region in Kediri. The sample size used was 16 Respondents with purposive sampling technique. Based on the research results obtained by using the Wilcoxon test p value: 0,001 with α : 0.05 inconclusive because p value $> \alpha$ then H_0 rejected H_1 accepted so that it can be concluded There is the influence of the game cube tower on the development of children aged 14-8 month. The game needed to stimulate early childhood development, especially game cube tower.

Keywords: Toddlers development, DDST, Playing, Cube Tower

ABSTRAK

Balita merupakan kelompok sendiri dalam perkembangan yang memerlukan perhatian yang khusus, bila perkembangan pada balita terganggu maka akan menyebabkan terganggunya persiapan terhadap pembentukan anak yang berkualitas sehingga dapat dipastikan kualitas hidupnya dimasa depan juga akan rendah. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, autisme, dan hiperaktif, dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13%-18%. Sedangkan berdasarkan laporan Departemen Kesehatan Republik Indonesia cakupan pelayanan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang di Indonesia 45,7%. Di Puskesmas Pesantren II Kota Kediri pada tahun 2014 balita yang dilakukan deteksi dini perkembangan pada tahun 2014 sebanyak 294 balita dan yang mengalami gangguan perkembangan ada 2 orang balita. Dampak *mikro* dari keterlambatan perkembangan adalah anak memiliki *Self confident* (rasa percaya diri) yang rendah, kurang aktif, dan sulit beradaptasi dengan lingkungan. Dampak yang di timbulkan secara *Makro* adalah tidak berkualitasnya generasi penerus bangsa dikarenakan SDM yang rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh permainan menara kubus terhadap perkembangan pada balita umur 14-18 bulan di Posyandu wilayah Puskesmas Pesantren II. Penelitian ini termasuk penelitian inferensial yaitu pre ekperimental dengan pendekatan Cross sectional. Populasi dalam penelitian ini semua anak balita umur 14-18 bulan di

posyandu wilayah Puskesmas Pesantren II kota Kediri. Besar sampel yang digunakan adalah 16 Responden dengan teknik Purposive Sampling. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji wilcoxon didapatkan p value : 0,001 dengan α : 0,05 dapat disimpulkan karena p value $> \alpha$ maka H_0 ditolak H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan Ada pengaruh pemberian permainan menara kubus terhadap perkembangan balita umur 14-8 bulan. Permainan diperlukan untuk menstimulasi perkembangan balita khususnya permainan menara kubus

Kata Kunci : Perkembangan balita, DDST, Permainan, Menara Kubus

PENDAHULUAN

Balita merupakan kelompok umur tersendiri dalam perkembangan dan pertumbuhannya memerlukan perhatian yang lebih khusus. Bila perkembangan dan pertumbuhannya pada balita ini mengalami gangguan, hal ini akan berakibat terganggunya persiapan terhadap pembentukan anak yang berkualitas (Chairudin, 2008). Artinya, apabila masa anak-anak tidak diperhatikan pertumbuhan dan perkembangan maka tidak akan dapat diperbaiki pada periode selanjutnya sampai usia dewasa sehingga dapat dipastikan kualitas hidupnya dimasa depan juga akan rendah.

Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, *autisme*, *hiperaktif*, dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, di Indonesia antara 13%-18% (Hidayat, 2010).

Sedangkan berdasarkan laporan Departemen Kesehatan Republik Indonesia cakupan pelayanan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang di Indonesia 45,7% (Dinas kesehatan RI, 2010). Tentu akan mengganggu tumbuh kembang anak (Hidayat A. Aziz Alimul, 2008).

Pada tahun 2007 sekitar 35,4% anak balita di Indonesia menderita penyimpangan perkembangan seperti penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional (Soedjatmiko, 2008).

Berdasarkan studi pendahuluan di Dinkes Kota Kediri pada bulan september 2015, di Puskesmas Pesantren II pemeriksaan deteksi tumbuh kembang balita yang dilakukan pada tahun 2014 sebanyak 294 balita dan yang mengalami gangguan perkembangan ada 2 orang balita (Dinkes Kota Kediri).

Salah satu cara agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik adalah anak perlu memperoleh kesempatan untuk bermain (Ngastiyah, 2009). Dengan bermain, anak akan selalu mengenal dunia, mampu mengembangkan kematangan fisik, emosional, mental sehingga akan membuat anak tumbuh menjadi anak yg kreatif, cerdas dan penuh inovatif (Hidayat A. Aziz Alimul, 2008).

Dampak *mikro* dari keterlambatan perkembangan adalah anak memiliki *Self confident* (rasa percaya diri) yang rendah, kurang aktif, dan sulit beradaptasi dengan lingkungan. Dampak yang di timbulkan secara *Makro* adalah tidak berkualitasnya generasi penerus bangsa dikarenakan SDM yang rendah (Ngastiyah, 2009).

Berdasarkan uraian di atas masalah peneliti ambil belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga sudah memenuhi kaidah originalitas. Dari sini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul” Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap.

Perkembangan Balita Umur 14-18 bulan di Posyandu Wilayah Puskesmas Pesantren II Kota Kediri Tahun 2015”.

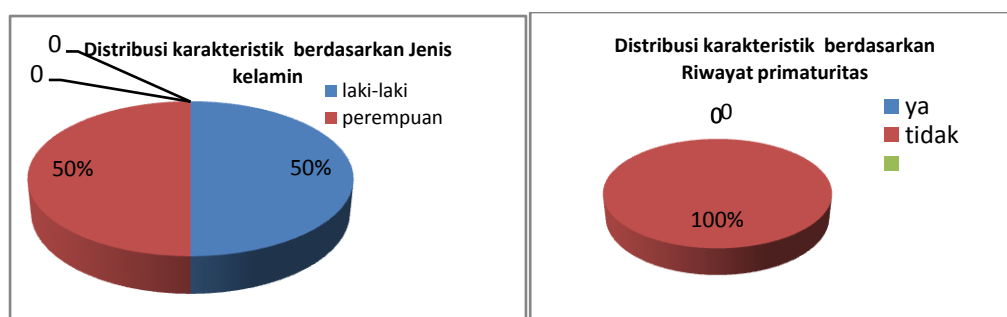
METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan berdasarkan berbagai perspektif, yaitu : berdasarkan lingkup penelitian termasuk penelitian *inferensial*. Berdasarkan tempat penelitian termasuk jenis penelitian lapangan. Berdasarkan waktu pengumpulan data termasuk *cross sectional*. Berdasarkan ada tidaknya perlakuan termasuk jenis *preexperimental*. Berdasarkan pengumpulan data termasuk jenis *observasional*. Berdasarkan tujuan penelitian termasuk jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan sumberdata termasuk jenis primer. Populasi

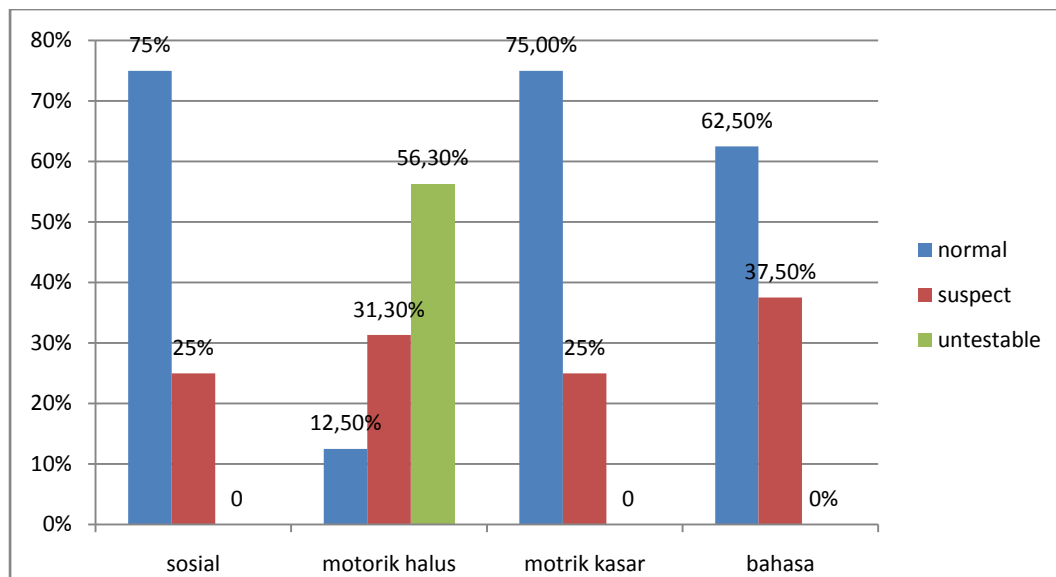
dalam penelitian ini adalah semua anak balita umur 14-18 bulan di 52 posyandu wilayah Puskesmas Pesantren II tahun 2015 yang berjumlah 147 Orang. Sampel penelitian ini adalah sebagian anak balita balita diposyandu wilayah Puskesmas Pesantren II tahun 2015 yang memenuhi kriteria inklusi, Anak balita umur 14-18 bulan, Tidak sedang sakit, Mendapat persetujuan dari orang tua atau pengasuh. Sedangkan kriteria eksklusi anak yang menolak untuk diberikan permainan menara kubus.

Besar sampel ditentukan berdasarkan rumus Federer yaitu sebanyak 16 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi variabel bebas (*independen*) yaitu pemberian permainan menara kubus sedangkan variabel tergantung (*dependen*) yaitu perkembangan. Pengumpulan data secara primer yang diperoleh dengan menggunakan *DDST* sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus selama 7 hari setiap hari diberikan 3 kali bermain.

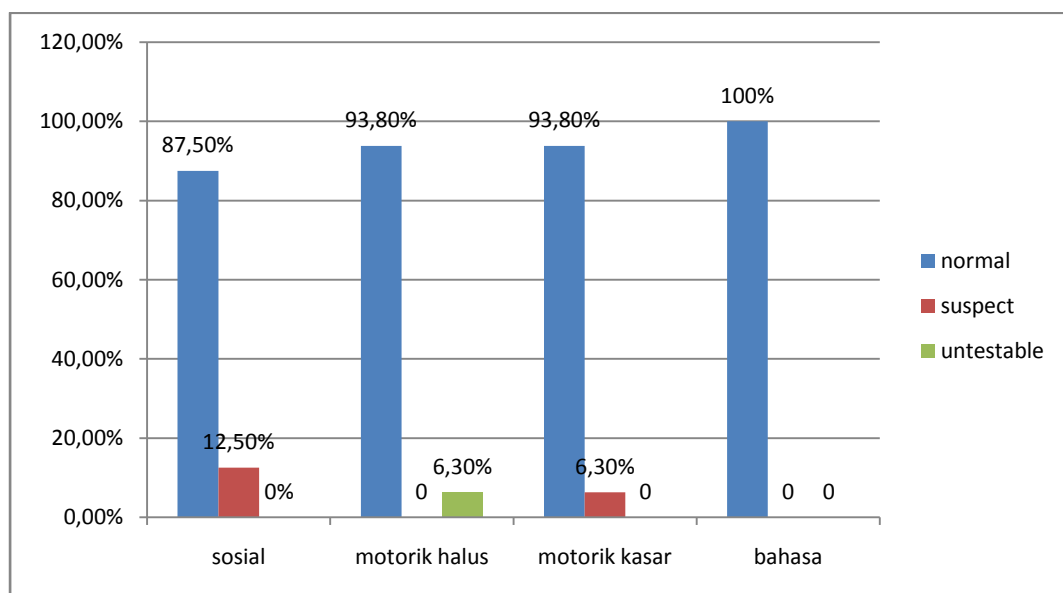
HASIL PENELITIAN



Gambar 1. Persentase Responden Berdasarkan jenis kelamin dan riwayat prematuritas



Gambar 2. Persentase Responden Berdasarkan karakteristik setiap poin Perkembangan balita umur 14-18 bulan sebelum diberikan permainan menara kubus



Gambar 3. Persentase Responden Berdasarkan karakteristik setiap poin Perkembangan balita umur 14-18 bulan sesudah diberikan permainan menara kubus

Tabel 5.15 Tabulasi silang responden berdasarkan perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus pada balita umur 14-18 bulan

Kategori	Pre pemberian permainan		Post pemberian permainan	
	F	%	f	%
Normal	12	75,0%	14	87,5%
Suspect	4	25,0%	2	12,5%
Untestable	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%

P . value : 0,034

$\alpha = 0.05$

Sumber data : Data primer (2015)

Tabel 5.16 Tabulasi silang responden berdasarkan perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus pada balita umur 14-18 bulan

Kategori	Pre pemberian permainan		Post pemberian permainan	
	F	%	F	%
Normal	2	12,5%	15	93,8%
<i>Suspect</i>	9	31,3%	0	0%
<i>Untestable</i>	5	56,3%	1	6,3%
Total	16	100%	16	100%
<i>P . value</i> : 0,002			$\alpha = 0.05$	
Sumber data : Data primer (2015)				

Tabel 5.17 Tabulasi silang responden berdasarkan perkembangan motorik Kasar sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus pada balita umur 14-18 bulan

Tabel 1. Distribusi pemberian makanan menurut status gizi pada Santa Umar 14-16 bulan				
Kategori	Pre pemberian permainan		Post pemberian permainan	
	F	%	f	%
Normal	12	75,0%	15	93,8%
<i>Suspect</i>	4	25,0%	1	6,3%
<i>Untestable</i>	0	0%	1	0%
Total	16	100%	16	100%
<i>P . value</i> : 0 ,083			$\alpha = 0.05$	
Sumber data : Data primer (2015)				

Tabel 5.18 Tabulasi silang responden berdasarkan perkembangan bahasa sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus pada balita umur 14-18 bulan

Kategori	Pre pemberian permainan		Post pemberian permainan	
	F	%	F	%
Normal	10	62,5%	16	100%
<i>Suspect</i>	6	37,5%	0	0%
<i>Untestable</i>	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%
<i>P . value</i> : 0,014			$\alpha = 0.05$	
Sumber data : Data primer (2015)				

Tabel 5.19 Tabulasi silang responden berdasarkan perkembangan sebelum dan sesudah diberikan permainan menara kubus pada balita umur 14-18 bulan di Posyandu Puskemas Pesantren II Kota Kediri tahun 2015 adalah sebagai berikut

Kategori	Pre pemberian permainan		Post pemberian permainan	
	F	%	F	%
Normal	0	62,5%	14	87,5%
<i>Suspect</i>	8	37,5%	1	6,3%
<i>Untestable</i>	8	0%	1	6,3%
Total	16	100%	16	100%
<i>P . value</i> : 0 ,001			$\alpha = 0.05$	
Sumber data : Data primer (2015)				

PEMBAHASAAN

Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap Perkembangan Sosial Pada Balita Umur 14-18 Bulan

Perkembangan Sosial Sebelum Dan Sesudah Diberikan Permainan Menara Kubus Pada Balita Umur 14-18 Bulan. Dari hasil analisis uji statistic *Wilcoxon* didapatkan pada $\alpha = 0,05$ di peroleh $p = 0,034$ artinya ada pengaruh. Perkembangan sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selsai bermain) bersosialisasi dan berintraksi dengan lingkungannya (Kepmenkes RI, 2013). Pada permainan menara kubus anak menggunakan permainan menara kubus tanpa dipaksa dan dimana bermain di temani oleh orang tua sehingga terjadi interpersonal yang menyenangkan dan anak diajarkan untuk membereskan mainannya sendiri sehingga dapat merangsang perkembangan pada balita,

Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Balita Umur 14-18 Bulan

Dari hasil analisis uji statistic *Wilcoxon* didapatkan pada $\alpha = 0,05$ di peroleh $p = 0,002$ artinya ada pengaruh. Perkembangan motorik halus balita adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan

koordinasi yang cermat (Kepmenkes RI, 2013).

Permainan menara kubus termasuk jenis permainan *Skill Play* permainan ini anak akan terampil memindahkan, memasukan, dan membuat menara dari suatu tempat ketempat yang lain, jadi keterampilan itu diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering dilakukan latihan, anak akan semakin terampil, dan perkembangan motorik semakin baik.

Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Balita Umur 14-18 Bulan

Dari hasil analisis uji statistic *Wilcoxon* didapatkan pada $\alpha = 0,05$ di peroleh $p = 0,083$ artinya tidak ada pengaruh. Perkembangan motorik kasar balita adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya. Permainan menara kubus tidak berpengaruh (Kepmenkes RI, 2013). Karena pada permainan menara kubus ini hanya menggunakan otot kecil sehingga tidak mempengaruhi perkembangan motorik kasar

Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Balita Umur 14-18 Bulan

Dari hasil analisis uji statistic *Wilcoxon* didapatkan pada $\alpha = 0,05$ di

peroleh $p = 0,014$ artinya ada pengaruh. Perkembangan bahasa balita adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi (Kepmenkes RI, 2013). Saat bermain menara kubus anak diajak berkomunikasi oleh peneliti dan orang tua sehingga mempengaruhi perkembangan bahasa.

Pengaruh Permainan Menara Kubus Terhadap Perkembangan Pada Balita Umur 14-18 Bulan

Dari hasil uji statistik *Wilcoxon* didapatkan pada $\alpha = 0,05$ di peroleh $p = 0,001$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu ada pengaruh permainan menara kubus terhadap perkembangan balita. Masa balita merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia, perkembangan dimasa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak periode selanjutnya. Masa tumbuh kembang di usia ini masa yang berlangsung cepat dan tidak pernah terulang, karena itu sering disebut *golden age* atau masa keemasan (proverawati 2010).

Perkembangan balita adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil pematangan, disini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, jaringan, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang

sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi dan tingka laku sebagai hasil intraksi dengan lingkungannya(Adriana,2011).

Bermain merupakan suatu kreativitas dimana anak tidak dapat melakukan atau mempraktikan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif serta mempersiapkan diri untuk berperan dalam berperilaku dewasa, sebagai suatu aktivitas yang memeberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, afektif. Mengingat bermain bagi anak merupakan kebutuhan bagi anak (Hidayat A. Aziz Alimul, 2008).

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak sesuai dengan tahapan perkembangan, status kesehatan anak, jenis kelamin anak, lingkungan yang mendukung, alat dan permainan yang cocok (Soejiningsih, 2007). Adapun stimulasi anak 12-18 bulan, yaitu salah satunya menyusun kubus (Depkes RI (2012) .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa setelah diberikan permainan menara kubus perkembangan balita hampir seluruh menjadi normal. Bearti permainan menara kubus berpengaruh untuk balita umur 14-18 bulan dan permainan menara kubus tidak membedakan jenis kelamin pada balita.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini didapatkan ada pengaruh permainan menara kubus terhadap perkembangan social, motorik halus, dan bahasa pada balita umur 14-18 bulan. Tetapi tidak ada pengaruh permainan menara kubus terhadap perkembangan motorik kasar.

Ada pengaruh permainan menara kubus terhadap perkembangan pada balita umur 14-18 bulan di di Posyandu Wilayah Puskesmas Pesantren II Kota Kediri Tahun 2015.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Chairudin. 2008. Usaha pelayanan Kesehatan Anak Dalam Membina Keluarga Sejahtera, <http://library.usu.ac.id/download/fk/anak-chairuddin22.pdf>.

Dariyo Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Tiga Tahun Pertama (Psikologi Aritama)*. Bandung: Refika Aditma. Hal 151-164.

Depkes RI. 2012. *Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. [\(2012\). Diakses tanggal 03 september pukul 17.07 WIB](http://www.kesehatananak.depkes.go.id).

Departemen Kesehatan RI 2012. *Stimulasi Tumbuh Kembang Balita dan Anak Prasekolah*. Pedoman

Penatalaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini.

Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur : mempublikasikan profil kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2010. Surabaya: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur ; 2011.

Dinas Kesehatan Kota Kediri : mempublikasikan profil kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2014. Kediri: Dinas Kesehatan Kota Kediri tahun 2015.

Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya; 2008.

Hidayat , Alimul A Aziz. 2008. *Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.

Hidayat. 2008. *Tumbuh Kembang Pada Anak*. Yogyakarta : Nuha Medika.

Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlanga.

Kemenkes. RI. 2013. *Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Depkes.

Marmi, & Raharjo, K. 2012. *Asuhan Neonatus Bayi, Balita, Anak, Prasekolah*. Yogyakarta : Pelajar Celeban Timur.

- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ngastiyah. 2009. *Perawatan Anak Sakit*. Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Proverawati, dkk 2009. *Gizi Untuk Kebidanan*. Yogyakarta. Numed.
- Rahardjo, Budi. 2007. *Aplikasi Teori Bermain Untuk Anak Usia Sekolah*. Jurnal Didaktika. Volume 8 Nomor 3. Halaman 260-27.
- Riyanto, A. 2011. *Aplikasi Metode Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta. Nuha Medika
- Saryono. 2011. *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta. Mitra Medika.
- Santrock Jhon W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Soedjatmiko. 2008. *Deteksi Dini Gangguan Tumbuh Kembang Balita*. Sari Pediatri
- Soetjiningsih. 2007. *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.
- Sularyo TS, Soetjiningsih, 2007. *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: Sagung Seto,.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *pola hubungan orang tua dan anak*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/15/pola-relasi-orangtua-anak> diakses tanggal 2 September 2015.
- Sutomo, B. dan Anggraeni. 2010. *Menu Sehat Alami Untuk Batita dan Balita*. Jakarta: EGC.
- Suwariyah Puji. 2013. *Test Perkembangan Bayi/Anak*, Bab II (Cet. I; Jakarta: CV Trans Info Media, 2013) h. 9-10.
- Yusuf, S. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

